



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada masa ini, ilustrasi tidak hanya menjadi media hiburan biasa, tetapi ilustrasi juga digunakan oleh perusahaan sebagai media iklan atau promosi suatu produk yang dimiliki oleh perusahaan untuk menarik target pasar, tidak terkecuali dengan ilustrasi komik. Dewasa ini, komik juga digunakan sebagai media iklan dan juga salah satu opsi untuk melakukan strategi *transmedia storytelling*. Jenkins (2007) mengatakan bahwa *transmedia storytelling* merupakan proses dimana para elemen integral fiksi memiliki beberapa bagian yang bertujuan untuk membuat suatu dunia yang menyatu secara sistematis dari beberapa media. Dengan menggunakan *transmedia storytelling*, sebuah *game* atau film baik itu *live action* maupun animasi dapat digunakan sebagai adaptasi untuk komik atau ilustrasi, dan begitu juga sebaliknya.

Penulis memilih untuk menjalani praktik magang di agensi kreatif digital, yaitu PT. Global Digital Artha selama kurang lebih empat bulan. Alasan mengapa penulis memilih perusahaan ini sebagai tempat magang tidak hanya sebatas untuk mendalami dunia ilustrasi saja, tetapi juga ketika penulis mencari informasi mengenai perusahaan, perusahaan ini sudah menghasilkan banyak karya berupa desain *website*, video *motion graphic*, serta desain logo. Tidak hanya itu, ketika penulis menjalani *interview*, penulis juga diberitahu bahwa perusahaan ini telah membuat *game* ponsel *Android* berjudul "Kode Keras Cowok dari Cewek", yang kebetulan penulis pernah memainkan *game* tersebut. Hal ini membuat penulis langsung tertarik dan memutuskan untuk menjalani praktik magang di PT. Global Digital Artha.

Dalam praktik kerja magang ini, penulis memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat ilustrasi, sekaligus memperdalam pengetahuan mengenai komposisi warna yang benar. Penulis ingin mempelajari lebih jauh dan merasakan secara langsung bagaimana membuat komik dan

mewarnai seperti yang ada dalam komik *webtoon*, sehingga penulis dapat memperbaiki cara mewarnai dan membuat ilustrasi untuk pembuatan *color script* dalam tugas akhir penulis. Selain itu, PT. Global Digital Artha kebetulan memiliki lowongan magang *illustrator* dan kebetulan juga perusahaan tersebut ingin membuat komik. Untuk itulah, penulis melamar sebagai *illustrator* di PT. Global Digital Artha.

Dalam menjalani praktik kerja magang, penulis juga membuat laporan magang yang diwajibkan untuk para mahasiswa yang menjalani praktik kerja magang. Laporan magang ini dibuat sebagai bentuk pertanggungjawaban penulis sebagai mahasiswa yang sedang melaksanakan praktik kerja magang. Oleh karena itulah laporan magang ini dibuat oleh penulis.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Tidak hanya bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan meraih gelar sarjana, penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman bekerja dan wawasan mengenai dunia ilustrasi dan industri kreatif.
2. Menerapkan teori warna dan tata cahaya yang telah diperoleh dan dipelajari ketika menyusun skripsi ke dalam ilustrasi.
3. Menambah portfolio.
4. Menambah pengetahuan dan mengasah kemampuan dalam membuat ilustrasi dan komik.
5. Memupuk kedisiplinan dan melatih kerjasama dan komunikasi dalam sebuah tim, terutama dalam dunia kerja.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berawal dari kebingungan penulis dalam mencari tempat magang di daerah Tangerang, penulis memutuskan untuk mencari lowongan magang dalam bidang animasi melalui internet. Hingga penulis menemui lowongan magang yang di PT. Global Digital Artha atau bisa disingkat dengan Digital Artha di sebuah laman khusus pencari lowongan kerja. Setelah itu, penulis mengajukan form KM-01 melalui *Google Form* dan beberapa hari kemudian, tepat pada tanggal 22 Juni 2020,

penulis menerima form KM-02 dari pihak Universitas Multimedia Nusantara melalui surel. Setelah itu, penulis langsung menyiapkan *showreel* animasi dan *portfolio* ilustrasi dan pada tanggal 5 Juli 2020, penulis mengirimkan surel kepada Digital Artha bersamaan dengan CV, *portfolio* yang juga berisi tautan *showreel*, dan *cover letter* yang sudah disiapkan oleh penulis. Pada hari yang sama penulis mengirimkan lamaran kerja, penulis memperoleh balasan dari pihak Digital Artha yang berisi ajakan *interview* yang akan dilakukan pada keesokan harinya, yaitu pada tanggal 6 Juli 2020. Keesokan harinya, penulis mendatangi kantor Digital Artha dan diwawancarai oleh Pak Erwin, selaku direktur PT. Digital Artha. Setelah tahap *interview* dilalui, penulis diterima sebagai *illustrator* di PT. Global Digital Artha. Pada awalnya, penulis berencana untuk memulai magang sekitar pada akhir bulan Juli atau pada pertengahan Agustus, tetapi dikarenakan satu dan lain hal, penulis akhirnya memulai magang dan menerima surat penerimaan magang pada tanggal 16 September 2020 dan menyerahkan surat penerimaan magang tersebut kepada pihak universitas melalui surel dan mengisi form *internship* di laman myumn.ac.id untuk memperoleh form KM-03 hingga form KM-07.

Masa praktik kerja magang yang dijalankan oleh penulis berlangsung hingga empat bulan, yaitu dari tanggal 16 September 2020 hingga 31 Desember 2020. PT. Global Digital Artha memberlakukan hari dan jam kerja pada setiap hari Senin hingga Jumat, dari pukul 08.30 WIB hingga 18.00 WIB, dan memberlakukan maksimal 1 jam istirahat.

Dalam menjalani praktik kerja magang di PT. Global Digital Artha, penulis menjalani magang di kantor atau WFO (*Work from Outside*). Selama bekerja, direktur tidak menerapkan peraturan yang ketat seperti menetapkan seragam ataupun *dresscode* ketika bekerja ke kantor, tetapi karyawan ataupun intern harus mengenakan pakaian yang sopan dan bersepatu ketika bekerja di kantor. Direktur juga membebaskan karyawan untuk berpendapat mengenai *jobdesc* yang dijalani ataupun usul-usul proyek yang dapat dikembangkan untuk mempromosikan *game* "Kode Keras untuk Cowok dari Cewek" ataupun proyek lainnya. Pada waktu istirahat, para karyawan memilih makan siang di meja kerja masing-masing dan memakan bekal dari rumah. Selain itu, walaupun perusahaan menetapkan jam

pulang pukul 18.00 WIB, para karyawan kadang memilih pulang kurang lebih di atas pukul 18.00 WIB, dan ada yang pulang pada pukul 19.00 WIB atau 20.00 WIB. Selama bekerja di kantor, perusahaan juga menerapkan protokol kesehatan untuk menanggulangi COVID-19, seperti menggunakan masker selama bekerja, menyediakan *hand sanitizer* di pintu masuk kantor, sekaligus mengurangi interaksi secara langsung dengan berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan aplikasi Skype selama bekerja.